

AZTECAS

LA MALDICIÓN DE LA CIUDAD DE ORO

Friendware



France Telecom
Multimedia



ADVERTENCIA A LOS PROPIETARIOS DE PANTALLAS DE TV PANORÁMICAS

Las imágenes fijas o estacionarias pueden dañar de forma irreversible el tubo de rayos catódicos de su TV dejando marcas permanentes en la pantalla. Por este motivo recomendamos la no utilización de forma repetida o durante largos periodos de tiempo de videojuegos en pantallas de TV panorámicas.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

A leer antes de que usted o su hijo utilicen cualquier videojuego.

Determinadas personas son propensas a sufrir ataques epilépticos o pérdida de consciencia ante la presencia de un determinado tipo de luces destelleantes o de objetos que están presentes en nuestra vida cotidiana. Dichas personas corren el riesgo de sufrir ataques cada vez que ven determinadas imágenes en televisión o cuando juegan con algunos videojuegos. Este fenómeno puede ocurrir incluso aunque en el historial médico de la persona en cuestión no figuren ataques epilépticos o nunca los haya sufrido.

Si usted o algún miembro de su familia ha experimentado en algún momento síntomas parecidos a la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) ante la presencia de estímulos luminosos, rogamos que consulte a su médico antes de cualquier uso.

Aconsejamos a los padres que presten atención a sus hijos cuando jueguen con videojuegos. Si usted o alguno de sus hijos presenta uno de los síntomas siguientes: vértigo, problemas en la vista, contracción de los ojos o de los músculos, pérdida de la consciencia, problemas de orientación, movimientos involuntarios o convulsivos, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico.

Precauciones que siempre hay que tomar con los videojuegos.

No se siente demasiado cerca de la pantalla. Juegue a la distancia apropiada de la televisión y tan lejos como le permitan las conexiones.

Es conveniente jugar con los videojuegos en una pantalla de pequeño tamaño.

Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Asegúrese de jugar en una habitación con buena iluminación.

Durante su uso, descanse diez o quince minutos cada hora.

AZTECAS

LA MALDICIÓN EN EL CORAZÓN DE LA CIUDAD DE ORO

PROCEDIMIENTO DE INSTALACIÓN pág. 4

INTRODUCCIÓN pág. 5

TRES MODOS DE CONSULTA pág. 6

EXPLORACIÓN DEL LUGAR pág. 6

NAVEGAR POR LA AVENTURA pág. 7

NAVEGAR POR LA DOCUMENTACIÓN pág. 10

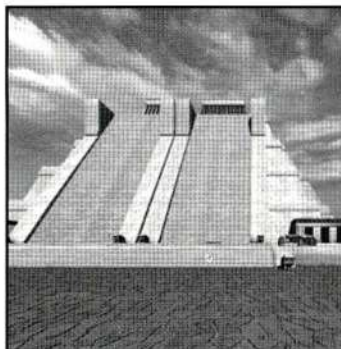
CRÉDITOS pág. 11



PROCEDIMIENTO DE INSTALACIÓN

CONFIGURACIÓN

Windows* 95 o 98
Pentium* 166 (se recomienda PII* 233)
32 Mb de RAM
8 Mb de espacio libre en el disco duro
Tarjeta de vídeo SVGA con 2 Mb y 65.000 colores
Tarjeta de sonido
Unidad de CD-ROM 8x
Ratón
Microsoft DirectX* 6 (incluido en el CD-ROM)
Su sistema debe ser compatible con DirectX* 6



PROCEDIMIENTO DE INSTALACIÓN

- Si se encuentra activada la función "Reproducción automática", el programa de instalación se inicia cuando se inserta el CD-ROM en la unidad de CD-ROM. Siga las instrucciones en pantalla.
- En caso contrario, haga clic en el botón "Inicio", seleccione "Ejecutar" y escriba (si su unidad de CD-ROM es la unidad D) "d:\setup.exe". Siga las instrucciones en pantalla.
- Una vez que ha finalizado la instalación, puede ejecutar el programa "Aztecas" desde el menú "Inicio", "Programas", "Aztecas".
- Instalación mínima: 8 Mb de espacio libre en el disco duro.
- Instalación máxima: 60 Mb de espacio libre en el disco duro.

PROCEDIMIENTO DE DESINSTALACIÓN

- En el menú "Inicio", "Programas", "Aztecas", ejecute "Desinstalar".

ADVERTENCIAS

Para que este juego funcione de modo correcto es absolutamente necesario que su sistema sea compatible con DirectX* 6. Si tiene problemas de visualización o si no tiene sonido durante el juego, puede verificar la compatibilidad de su sistema con la aplicación "DXDIAG.EXE", que se encuentra en la carpeta "DirectX" del CD-ROM. Para obtener información adicional, por favor, consulte el documento llamado "README.RTF".

INTRODUCCIÓN



1517. México-Tenochtitlán, ciudad capital del Imperio Azteca.

Los Aztecas dominan la mayor parte de lo que hoy es México. Su lenguaje, el nahuatl, su religión y sus tradiciones rápidamente se extienden por la mayor parte de la península de América Central. Sus emperadores son temidos y venerados desde un extremo de este inmenso Imperio hasta el otro. Los comerciantes Aztecas recorren todo el país desde el país del Pacífico en el oeste hasta el Atlántico en el este y desde los desiertos parecidos a estepas del norte hasta los territorios Mayas del sur, en lo que hoy es Guatemala. Los recaudadores de impuestos recogen los impuestos y los tributos por todas partes. Las tropas de los temibles guerreros Aztecas mantienen bajo su control a las poblaciones no conquistadas. En México-Tenochtitlán, la arquitectura y la escultura están en expansión junto con el desarrollo de artículos de lujo, ropajes, alimentos, jardines y elementos de oro y plata. Cuando los españoles, conducidos por Hernán Cortés, llegan a México-Tenochtitlán en 1519, algunos de ellos creen que se encuentran en el paraíso y quedan maravillados ante tanto esplendor.

De esta floreciente capital todo lo que queda hoy en día son unas cuantas ruinas singulares y los informes de los cronistas de la época.

Bajo la dirección científica de un equipo internacional de arqueólogos, hemos intentado recrear lo más auténticamente posible la riqueza y la bulliciosa actividad de este universo que hoy ha desaparecido.

Tú serás "Pequeña serpiente", un joven cazador que vive una vida sencilla y pacífica, pero cuyo destino va a cambiar completamente de modo súbito...

Cuando estás cazando, te encuentras por casualidad con el asesinato de un noble que te da una información misteriosa que nunca deberías haber oído. Los soldados te acusan de este crimen que no has cometido. Se han llevado a tus padres como rehenes para hacer que te entregues.

Desde hace algún tiempo, una extraña enfermedad ha estado corroyendo el país, pero los doctores no pueden hacer nada. Unas pocas pistas te hacen pensar que quizá esto tiene que ver con tus propias desgracias.

¿Sabrás utilizar estas pistas de modo adecuado? Ten cuidado, por todas partes acecha el peligro y no dispones de demasiado tiempo. Debes escoger a tus amigos con cuidado. Desenmascara a los traidores. Te encontrarás con muchas intrigas...

Conciliar los imperativos de un juego con la incertidumbre de la investigación arqueológica: una tarea formidable, en particular cuando se trata de los Aztecas.

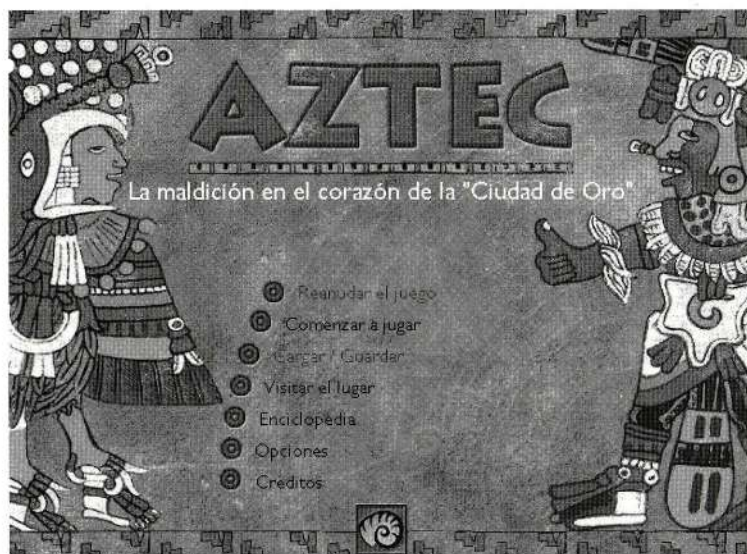
La joven capital de un Imperio naciente, Tenochtitlán no tuvo tiempo de extender su estilo, sus técnicas, su arte. La destrucción de la ciudad por los conquistadores produjo la súbita desaparición de la civilización Azteca y de sus manifestaciones artísticas y culturales. Sólo recientemente, las excavaciones han permitido a los especialistas reconstruir este mundo enterrado: renace todo aquello que pudimos descubrir gracias al testimonio de los conquistadores, pero aún queda mucho por descubrir...

Los diseñadores del juego tenían que cumplir este reto: animar un mundo perdido y ajustarse a la realidad arqueológica. Las adaptaciones han sido necesarias: espacios interiores más amplios, escasa vegetación en el Bosque de Chapultepec para que los jugadores pudieran moverse con facilidad. No ha sido siempre posible tener en cuenta los datos más recientes como fue el caso del Templo de Tezcatlipoca, que estaba coloreado en rojo. Finalmente, a veces ha sido necesario innovar, utilizar la imaginación, por ejemplo en la descripción del barrio de los comerciantes. Estas adaptaciones deben ser pasadas por alto en vista del trabajo conseguido y el cuidado que se ha puesto en la reconstrucción.

«Aztecas» permite al público descubrir un mundo poco conocido. Todo el mundo es libre de dar preferencia al juego o a su curiosidad.

Directores científicos: Leonardo López Luján • Eric Taladoire

TRES MODOS DE CONSULTA



En la pantalla de bienvenida, se proponen tres modos de consulta: Exploración de México-Tenochtitlán, Aventura y Documentación.

EXPLORACIÓN DEL LUGAR

Deambula a tu voluntad por la Ciudad de México-Tenochtitlán. Serás capaz de admirar el prestigioso Centro de ceremonias, el mercado de Tlatelolco, los coloridos barrios y serás capaz de descubrir el pacífico encanto de los alrededores de la Ciudad.

Déjate guiar por el cursor haciendo clic en las zonas sensibles. Cuando el cursor pasa sobre edificios y construcciones, si cambia a un signo de interrogación, tendrás acceso a una ficha de información de la documentación.

NAVEGAR POR LA AVENTURA

Puedes elegir iniciar el juego o cargar un juego que hayas guardado anteriormente.

Cuando te desplazas por el juego, el cursor toma diferentes formas, cada una tiene un significado dependiendo de la acción que puedes realizar en ese momento preciso:



Ir a

Este cursor te acompaña cuando te desplazas por el juego y te muestra los lugares accesibles.



Acción, tomar

Este cursor te dice que puedes interactuar con el entorno.



Diálogo

Este cursor te invita a dialogar con un personaje del juego.



Escuchar

Este cursor te dice que puedes escuchar una conversación.



Información

Este cursor se muestra cuando el cursor pasa sobre un personaje, un monumento o un objeto y permite acceder a una de las fichas de información de la documentación.

NAVEGAR POR LA AVENTURA

BARRA DE INVENTARIO

Para llamar a la barra del inventario o para hacerla desaparecer, haz clic con el botón secundario del ratón.

Cuando el cursor pasa sobre un objeto almacenado en la barra del inventario, se muestra su nombre.

Al hacer clic, se selecciona un objeto del inventario y puedes utilizarlo en el entorno del juego.



Códice

El Códice es tu hilo de Ariadna a lo largo del juego. Cada vez que llegas a una fase decisiva, se graba en el inventario; entonces puedes acceder a él y seguir el rastro de tu itinerario personal.



Mapa

Este icono activa la pantalla del " Mapa " que te permite moverte por 5 lugares del juego. Haz clic en una de las áreas activas para acceder a ella.



Documentación

Con este icono, en cualquier momento del juego puedes acceder a la información contenida en la documentación.



Ver

Entre los objetos de la barra del inventario, puedes consultar las pistas que has puesto en el inventario. Utilizando este icono puedes visualizar a pantalla completa los pergaminos y los poemas recogidos según avanza la aventura.



Volver

Este icono se utiliza para volver a la pantalla de bienvenida o a los contenidos de la documentación (dependiendo del modo de consulta seleccionado).

NAVEGAR POR LA AVENTURA

GUARDAR

Existen dos modos de guardar, automático y manual. Haciendo clic en "Opciones" en la pantalla inicial se puede elegir uno de los modos. Por defecto está seleccionado el modo automático.

● Modo automático:

A medida que se avanza por el juego, éste se va guardando automáticamente.

Si deseas seleccionar una sesión guardada, vuelve al modo manual. En la pantalla inicial selecciona "Cargar/Guardar" para acceder a las sesiones guardadas.

/Puedes volver a la última sesión guardada o seleccionar una de las sesiones guardadas automáticamente al principio de cada acto del juego. Para acceder a uno de los juegos guardados, elige "Cargar/Guardar" en la pantalla inicial./

Después de abandonar el juego, es posible reanudar la última sesión en el modo automático haciendo clic en "Reanudar el juego".

● Modo manual:

Si has elegido no utilizar el modo de guardado automático, recomendamos guardar de forma regular la sesión que se está jugando.

Para ello, es necesario volver a la pantalla inicial, seleccionar "Cargar/Guardar" y escribir el nombre de la sesión que se desea guardar. Se termina haciendo clic en "Guardar". Después se regresa automáticamente a la pantalla inicial desde la que es posible reanudar las sesiones que estaban desarrollándose.

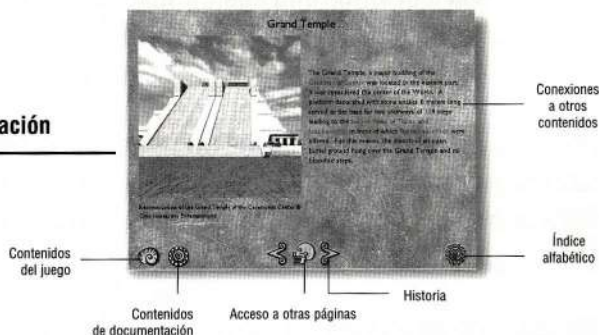
NAVEGAR POR LA DOCUMENTACIÓN

La documentación ilustra la vida diaria y la cultura de los Aztecas por medio de un cierto número de fichas de información clasificadas en 6 temas principales.

Contenido de la documentación



Aspecto de la ficha de información



OPCIONES/INFORMACIÓN

En la pantalla de bienvenida, selecciona las opciones de consulta del CD-ROM:

- ajusta la velocidad de Omni 3D dependiendo de la potencia del ordenador (muy lento, lento, normal, rápido, muy rápido)
- activa o desactiva la música
- activa o desactiva la visualización de los subtítulos
- activa o desactiva la copia de seguridad automática

AYUDA TÉCNICA

Si necesitas ayuda con el juego (la solución) o tienes algún problema técnico, puedes ponerte en contacto con nosotros en Departamento de soporte al cliente:

Friendware • Francisco Remiro, 2, edificio A

Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

www.friendware-europe.com

CRÉDITOS

PRODUCTOR DELEGADO Y EJECUTIVO: CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Productores

Jean-Martial Lefranc

Philippe Ulrich

Autor-Director

Luc Lefebvre

Responsable de producción

Eric Mallet

Responsable del estudio y del proyecto de la aventura histórica

Romane Sarlati

Ayudado por

Joëlle Bonin, producción complementaria

Cécile Duperray, coordinación de la

documentación y localizaciones

Director científico

Eric Taladoire,

Profesor de la Universidad de París I y Director

del Centro de Investigación de Arqueología

Precolombina de la Universidad de París I.

Leonardo López Luján,

Arqueólogo del Museo del Templo mayor de

México, Director del proyecto del Templo mayor y

Profesor del Instituto Nacional de Antropología e

Historia (INAH) de México.

PROGRAMACIÓN

Programador principal

François-Xavier Garbier

Programador

Grégory Joseph

GRÁFICOS

Directores artísticos

Franck Letiec

Nicolas Bonvalet

Diseño

Angel Bautista

Stéphane Levallois

Story Board

Filipe Silva

Gráficos 2D y diseño del interfaz

Sophie Legrand

Gráficos 3D y animaciones

Martial Brard

Myéline Bussy

Thierry Carrado

Gaëlle Delcourt

Henri Gonzales

Sandrine Houalet

Jean Lamoureux

Thomas Lefevre

Alexandre Litchenko

Sophie Legrand

Florence Lesaffre

Franck Letiec

Thierry Roger

Jean-Michel Tanneau

Grégoire Valayer

Frédéric Vico

Gráficos adicionales

Thomas Guillon

Vincent Arrouy

William Delhomme

Sébastien Pagès

SONIDO

Responsable de sonido

Jean-Baptiste Merland

Música original

Yan Volsy

Efectos de sonido, ambientes

y post-producción

Alexandra Horodecki

Estudio de grabación

Scott Production

Voces

Jean-Pierre Bellissent

Arnaud Caron

Pierre-Alain De Garrigues

Soaz Le Bras Boulvert

Marriannick Mahe

Sébastien Marco

Patrice Meleynec

ICONOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN

Investigación de iconografía y documentación

Rosario Acosta

Charlotte Taladoire

Marc Thouvenot

Redacción de los textos de la documentación

Rosario Acosta

Luc Lefebvre

Eric Taladoire

DIRECCIÓN TÉCNICA

Director técnico

Philippe Aubessard

Equipo de dirección técnica

Pascal Urro, Responsable de I+D del estudio

Olivier Nemoz, Benoît Hozjan, Alexandre Macris

Stéphane Petit, Responsable de programación del

estudio

Olivier Carado, Francis Piérot

Philippe Lamoureux, Responsable de gráficos del

estudio

Miguel Gonçalves

PRUEBAS

Responsable del departamento de pruebas

Jean Luc Hadi

Departamento de pruebas

Pascal "neo" Merckhoffer, Cédric "boudha"

Michéa, David Chiquet,

Dragan Djalic, Christophe "evikiss" Monnerot,

Jessy Nourry

SOPORTE TÉCNICO

Responsable de soporte técnico

Dominique Roux

Equipo de soporte técnico

Jean-Joseph Garcia, Christophe Nguyen, Maryline

Perrier

MARKETING

Director de marketing

Michel Mimran

Ayudado por

Fabienne Ledanois

Responsable del producto

Matthieu Saint-Denis

Ayudado por

Cristelle Blanchet

Responsable de comunicaciones

Emmanuelle Savignac

Director artístico de marketing

Eric Poupy

Embalaje

Odile Mousseau

VENTAS

Director de ventas - Francia

Bernard Bey

Director de ventas - Exportación

Olivier Pierre

Equipo de ventas

Yukari Okubo, Responsable de zona de

exportación

Frédérique Barkoff, Ayudante de exportación

Michaël Latour, Aprendiz
Virginia Torres-Gonzalez, Responsable - España

Kristen Malm, Responsable - Suecia

Responsables de la localización

Frédérique Faucher

ADMINISTRACIÓN

Presidente y director gerente

Jean-Martial Lefranc

Ayudado por

Carole Barreau

Director administrativo y financiero

François Bernard

Contables

Anne Legay

Fabienne Maillet

Chantal Melki

Control de gestión

Olivier Boschat

Sylvie Négrier

Responsable de administración de ventas

Carine Lapoumeroulle

Ayudado por

Caroline Colin-Madam

Bastien Le Petit

Julie Puisseyn

Responsable de personal

Mathieu Calmy

Ayudado por

Régine Arbogast

Responsable de tecnología de la información

Philippe Bitoun

Ayudado por

Kevin Team

Nicolas Godefroy

Responsable de la red

Giovanni Mazza

Ayudado por

Gauthier Mabille

AGRADECIMIENTOS

Lucia Garcia Noriega, Director del Centro

Cultural del México

Miguel Berumen, Responsable de prensa y

comunicaciones, Oficina de turismo de México

Pierre Bretagnon, Oficina de Longitudes

VERSIÓN EN ESPAÑOL

Estudio de grabación

Audio Di Luna

Voces

Enrique Santaren

José Ignacio de Blas

Adolfo Pastor

Juan Carlos Lozano

Beatriz Suárez

Arantxa Franco

Miguel Ángel Pérez

Emilio García

Rafael Calvo

Marcos Almendros

Traducción

Fast Media & Publishing

Coproducción: France Telecom Multimedia

Bernard Tani

Christophe Watkins

Reynaud Oiry

(p) y (c) 1999 Cryo Interactive Entertainment y
France Telecom Multimedia. Todos los derechos
reservados

DE LOS AUTORES
DE RING: EL ANILLO
DE LOS NIBELUNGOS

7 FAUSTO

LOS SIETE MISTERIOS DEL ALMA



Mefistófeles es un experto manipulador y un supremo tentador. Es el Demonio, y ahora vas a conocerle. Cruza la frontera del tiempo para investigar los extraños sucesos de un parque de atracciones en un juego de investigación y aventura 3D con unos gráficos que te dejarán sin habla.

INTEGRAMENTE
EN CASTELLANO

Banda sonora original
de Marvin Gaye, John
Lee Hooker y Stan Getz
editada por Universal™



Distribuye:



www.friendware-europe.com



Distribuye: Friendware • C/ Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81